Investigación social y creación audiovisual con herramientas libres

Ehécatl Cabrera Franco

Publicado en “Resonancias” el 28 de septiembre de 2021

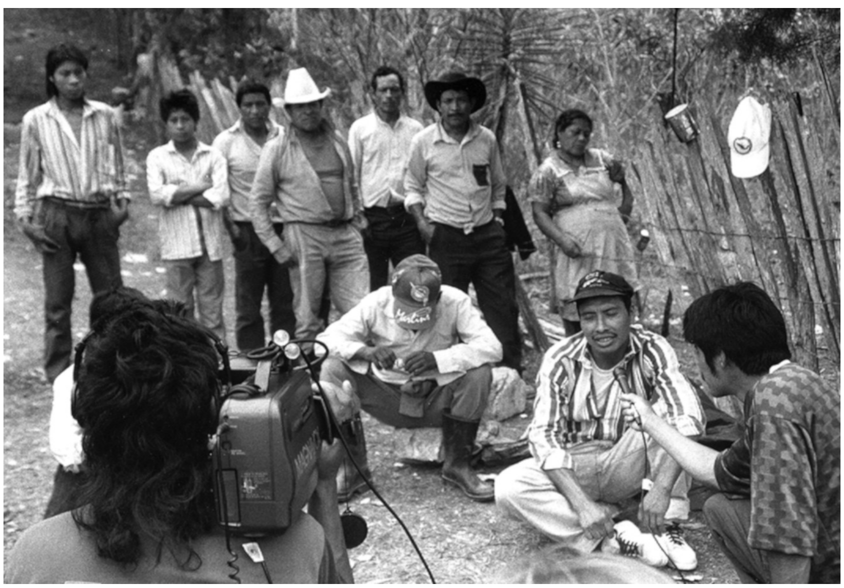


Figure 1: Promedios es una organización pionera en México que ha facilitado procesos de transferencia de medios en comunidades indígenas de Chiapas. Fotografía: Promedios

El software libre y la ciencia abierta son alternativas para reorientar el proceso de investigación hacia el beneficio colectivo y el bien común

En México la producción audiovisual dentro de las ciencias sociales ha tenido en los últimos años un importante desarrollo. Ya sea como recurso dentro del proceso de investigación, como medio de difusión de resultados, o como producto de retorno a los sujetos o grupos estudiados, se han producido contenidos acompañados de importantes reflexiones metodológicas.

Sin embargo en la mayoría de reflexiones no se realiza una revisión crítica sobre el tipo de herramientas empleadas para la producción audiovisual, que si bien parecería un aspecto netamente técnico, en realidad atraviesa el proceso entero de realización y determina las posibilidades de producción de contenidos.

En este trabajo se analizan las implicaciones que tiene el empleo de software privativo en la producción de audiovisuales dentro de las ciencias sociales, las problemáticas de dependencia tecnológica en instituciones públicas y los obstáculos que esto genera para la consolidación de un proceso integral de producción de ciencia abierta.

Ciencias sociales y capitalismo académico

En la actualidad se observa que el campo científico en general, y el de las ciencias sociales en particular,han perdido su relativa autonomía en favor del campo de poder económico La adopción de esquemas de gestión empresarial, la búsqueda de fuentes de financiamiento privado y la mercantilización del conocimiento, son algunos de los aspectos que comienzan a caracterizar al campo científico en la actualidad.

> "La ciencia se guía y canaliza hacia el impacto económico y de mercado. Esto lleva a lo que se ha definido como «capitalismo académico» (que incluye la interconexión de la ciencia con el capitalismo y la incorporación de una lógica capitalista y economicista en la dirección y la gestión académica)" (Barandiaran, Araya y Vila-Viñas, 2015: 159).

Este capitalismo académico está orientado por la máxima obtención de beneficios económicos, para lo cual utiliza como sus principales herramientas las patentes y el copyright, que le permite la monopolización y control del conocimiento.

Si bien la mayoría de instituciones públicas que integran el campo de las ciencias sociales en México no son completamente partícipes del modelo de capitalismo académico, varios de sus rasgos se manifiestan y entran en conflicto directo con el principio de beneficio social, aspecto central en la definición de dichas instituciones.

En este sentido se encuentra que el acceso a los resultados de investigación y las herramientas utilizadas en el proceso de producción y distribución de éstos, son

los aspectos en los que se manifiesta con mayor fuerza las contradicciones entre privatización de conocimiento y apropiación social del mismo.

Por un lado se forman monopolios de distribución de productos científicos, como el caso de las grandes empresas editoriales, y por el otro se advierte la dominación del software privativo en las instituciones educativas y de investigación. Reservar la publicación de un artículo académico en una revista prestigiosa de acceso restringido y depender de una computadora de última generación con costoso software privativo para editar un documental científico, son ejemplos concretos que se alejan de la noción de una producción científica orientada al bien común.

Software privativo y producción audiovisual

El desarrollo de las herramientas de realización audiovisual ha sido un factor que interviene directamente en el proceso de creación y en las técnicas de investigación social, muestra de ello es la temprana integración del cinematógrafo en las investigaciones antropológicas, o el desarrollo de estilos fílmicos a partir de equipos portátiles de filmación como el cinéma vérité. Sin embargo las reflexiones sobre la relación entre la tecnología, la realización audiovisual y el proceso de investigación, prácticamente han quedado fuera del debate del campo académico y el campo artístico.

En este sentido se encuentra que actualmente, desde las escuelas de cine y comunicación se consolidan y difunden tanto los parámetros estéticos, desde los cuales se juzgan los contenidos audiovisuales, como el tipo de herramientas utilizadas para la realización cinematográfica, las cuales no se desarrollan en el ámbito neutro de la tecnología, sino están fuertemente determinadas por intereses político-económicos.

En el ámbito de las herramientas informáticas, empleadas durante todo el proceso de realización cinematográfica, se encuentra una total hegemonía en el uso de software privativo, programa computacional que sólo le permiten al usuario ejecutarlo bajo ciertas condiciones. Dichas herramientas (al igual que hardware específico, como es el caso de las computadoras que tienen una manzana) son mostradas como los "únicos recursos válidos" con los cuales se pueden realizar desde la escritura de un guión hasta la edición de una película, lo cual es un caso típico de violencia simbólica, ya que se impone (en términos epistémicos) un solo tipo de herramienta como la única existente para realizar una tarea, cuando en realidad existen recursos alternativos (software libre).

Al revisar el tipo de software utilizado en la edición de gran parte de los contenidos audiovisuales producidos desde las instituciones de investigación social, se advierte la completa dominación de un par de compañías con intereses que exceden el ámbito de la producción artística y académica, lo cual tiene importantes consecuencias en aspectos como la dificultad de equipamiento de centros y laboratorios (por el elevado costo de licencias y equipos) y la dificultad para implementar procesos de investigación participativa y transferencia de medios.

Software libre y ciencias sociales abiertas

Desde posiciones limítrofes entre el campo cinematográfico y el de las ciencias sociales (específicamente desde las corrientes de antropología y sociología visual), se han articulado críticas referentes a la relación de dominación simbólica entre realizadores y los individuos o grupos representados, cuyas posiciones sociales pueden ser muy distantes y por ende sus esquema interpretativos. (Flores, 2007; Grau, 2002)

Si bien estas posturas abordan críticamente el proceso de realización, a sus actores y el cómo utilizan los recursos, el problema de la técnica es referido únicamente desde la operación de las herramientas y la utilización del lenguaje cinematográfico, este es el caso de la propuesta de transferencia de medios como método para generar representaciones compartidas, sin preguntarse por las implicaciones políticas de la tecnología y el modo en que se distribuyen estas producciones.

Al transferir software privativo dentro de procesos de apropiación tecnológica, se está promoviendo el uso de una herramienta que; permite un control muy acotado del proceso de creación por parte del realizador, ya que sólo puede ejecutarse y no modificarse; que siempre requerirá hardware sofisticado, ya que estos programas exigen mayores recursos de las computadoras; y que reproduce sistemáticamente la dependencia al uso exclusivo de dicho software, lo que conduce a la utilización en el contexto latinoamericano de versiones piratas.

Como alternativa a las problemáticas presentadas, en los últimos años se observa la emergencia de ciertos grupos de realizadores audiovisuales que, desde los movimientos del software libre y la cultura libre, dirigen sus críticas hacia dos aspectos poco abordados dentro del campo cinematográfico, el modo de distribución de las producciones fílmicas y el tipo de herramientas con las cuales se producen dichas películas.

En América Latina, dichos grupos tienen una posición marginal dentro del campo cinematográfico, y sus trabajos y reflexiones han sido difundidos en mayor medida dentro del ámbito de promoción de la "cultura libre" y los "medios libres". En este contexto se encuentran experiencias pioneras, como el trabajo en Chiapas de Promedios, y algunas experiencias recientes dentro del ámbito hacker como son; la producción del cortometraje brasileño "Floresta Bermelha"(2013), realizado en su totalidad con software libre; la organización de eventos y muestras por parte de la comunidad como el encuentro "Cine de código abierto", desarrollado en la ciudad de México en el 2013; o la publicación del número especial titulado "OpenCinema" de la revista latinoamericana Pillku (2014).

Este movimiento audiovisual está en completa sintonía con un sector que ha extendido algunos de los aspectos de la cultura hacker al ámbito científico, generando nociones como "ciencia abierta", caracterizada por el acceso libre a datos, recursos y productos científicos, la utilización de infraestructuras y plataformas abiertas (softweare y hardware libre), y la organización para la

producción científica descentralizada y colaborativa.

> “lo que está haciendo esta nueva tendencia de la CA, en realidad, no es la creación de un nuevo tipo de ciencia separada del sistema ya existente, sino la creación de una forma seminstitucionalizada de liberación de los comunes productivos de la ciencia que ya estaba en marcha pero que se había ido cercando y privatizando de manera progresiva” (Barandiaran, Araya y Vila-Viñas, 2015: 167).

Para el caso de la producción audiovisual dentro de las ciencias sociales mexicanas, ambos ámbitos nos conducen a incorporar un cuestionamiento acerca del modo de producción científica, el cual implica centrar la atención; al tipo de infraestructura utilizada, de forma específica cuestionar la razonas por las cuales se utiliza software privativo y las alternativas existentes de software libre; las relaciones entre los individuos participantes en el proceso de investigación, cuestionar las jerarquías y las relaciones de dominación dentro del campo académico; y el modo en que serán distribuidos los productos y resultados, destruir el mito de los derechos de copia que paradójicamente son permisivos para formatos textuales, pero restrictivos en materiales audiovisuales.

¿Qué tan útil es transferir los medios de producción audiovisual a grupos que ocupan posiciones marginales en el espacio social, en un intento de redistribución de capital cultural y equilibrio representacional, si vamos a reproducir nuestra dependencia tecnológica a unas cuantos corporativos transnacionales?

Frente al proceso de mercantilización del campo científico, el software libre y la ciencia abierta se presentan como importantes alternativas para reorientar el proceso de investigación hacia el beneficio colectivo y el bien común.

Bibliografía

Cabrera, E. (2014). El cine “hackeado” en ciudad monstruo: Una fisura en el campo cinematográfico mexicano. Pillku , IV(13), (13). Obtenido en: http://www.pillku.com/article/elcinehackeadoenciudadmonstruounafisuraen/

Cuevas, V. (2015) Antropología audiovisual en la Ciudad de México: La experiencia de cinco iniciativas académicas. Revista Chilena de Antropología Visual, (25), 88-103.

Delgado, M. (1999) Cine. En Buxó, M. y Miguel, J. (coords.) De la investigación audiovisual.Fotografía, cine, video y televisión. Barcelona: Proyecto A Ediciones (49-77).

Flores, C. (2005) Video indígena y antropología compartida: una experiencia colaborativa con videastas maya-q’eqchi’ de Guatemala. Liminar Estudios Sociales Humanísticos, III(2), 7-20.

Hache, A. (Ed.) (2014) Soberanía Tecnológica. Ritmo. Disponible en http://www.plateforme-echange.org/IMG/pdf/dossier-st-cast-2014-06-30.pdf

Henley, P. (2001) Cine etnográfico: tecnología práctica y teoría antropológica. Desacatos, Invierno, 17-36.

Lessig, L. (2005). Por una cultura libre. Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. Madrid: Traficantes de sueños.

Rebollo, G. (2002) Antropología audiovisual. Barcelona: Bellaterra.

Vila-Viñas, D. y Barandiaran, X. (Eds.) (2015) Buen Conocer FLOK society. Modelos sostenibles y políticas públicas para una economía social del conocimiento común y abierto en el Ecuador. Quito: IAEN, MCCTH, SENESCYT y Asociación aLabs.